

MAHARAJA

Spis treści

- 1.0 Wstęp
- 2.0 Komponenty
- 3.0 Rozpoczęcie gry
- 4.0 Przebieg gry
- 5.0 Pozycja startowa
- 6.0 Sekwencje gry
- 7.0 Akcje
- 8.0 Punktowanie
- 9.0 Tury nowej gry
- 10.0 Zwycięstwo
- 11.0 Warianty

1.0 WSTĘP

Maharaja jest strategiczną grą planszową od 2 do 5 graczy, osadzoną w XVI wiecznych Indiach. Gracze są hinduskimi regentami, zwanymi także Radzami, którzy postanawiają dogodzić królowi, Maharadży, poprzez upiększenie jego miast. Rywalizujący ze sobą Radzowie podróżują z miasta do miasta, budując w nich domy i piękne pałace ku chwale swego pana. W trudach pomagają im różne postacie, oferujące im swe umiejętności i specjalne zdolności. Budowanie pałaców to kosztowne zajęcie. Tak więc podstawowym elementem prowadzącym ku zwycięstwu jest zapewnienie sobie odpowiednich wpływów. Gracz, który jako pierwszy wybuduje siedem pałaców, zwycięży.

2.0 KOMPONENTY

W każdym pudełku z grą Maharaja znajdują się:

- 1 plansza
- 5 drewnianych architektów w różnych kolorach
- 1 czarny drewniany Maharadża
- 5 dysków akcji, każdy z 2 strzałkami
- 5 różnokolorowych kompletów z 7 szklanymi pałacami
- 5 różnokolorowych kompletów z 20 drewnianymi domami
- 7 żetonów gubernatorów
- 7 kart Postaci
- 60 złotych monet w różnych nominałach
- 7 niebieskich Przywilejów akcji
- 5 kart z podsumowaniem zasad i akcji
- 1 instrukcja

Jeśli w twoim pudełku brakuje któregoś z powyższych elementów, lub któryś z nich jest zniszczony, prosimy o kontakt. W miarę możliwości natychmiast naprawimy ten błąd.

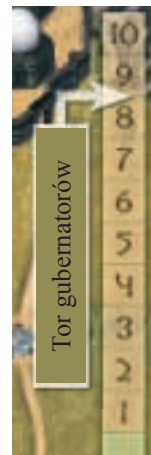
Phalanx Games b.v.
Customer Service
P.O. Box 60230
NL -- 1320 AG Almere
The Netherlands
customerservice@phalanxgames.nl



3.0 ROZPOCZĘCIE GRY

3.1 PLANSZA

Plansza do gry ukazuje miejsce startu architektów graczy, 7 miast z ogrodami pałacowymi oraz 30 wsi. Wszystkie powyższe punkty są połączone ze sobą siecią dróg. Na jednej ze stron planszy znajduje się tor gubernatorów.



3.2 PRZYGOTOWANIE DO GRY

Plansza zostaje położona na stole.

Każdy z graczy wybiera swój kolor i otrzymuje:

- 1 dysk akcji i 1 kartę podsumowania zasad i akcji.

Pamiętaj: przed rozpoczęciem gry złóż składający się z 5 części dysk akcji. Szpilkę z plastikową główką wetknij przez środek dysku. Strzałki nałóż na ostrze szpilki. Na koniec, jeśli strzałki „chodzą” swobodnie, natknij plastikowy klips na szpilkę.

- architekta w swoim kolorze, którego kładzie się na miejscu startu
- 7 pałaców i 4 domy w swoim kolorze, które gracze kładą przed sobą, w swojej puli. Pozostałe domy trzymane są w kamieniołomie (banku), który znajduje się obok planszy. Pamiętaj: gracz grający czarnym otrzymuje purpurowe szklane pałace.
- 15 sztuk złota: 1 monetę o nominale 10 oraz 1 o nominale 5.



Pamiętaj: ilość sztuk złota, które posiadasz, możesz trzymać w sekrecie przed przeciwnikami.

Następnie:

- Maharadzę kładzie się na miejscu startu.
- Karty postaci 1-6 kładzie się obok planszy. Jogin (karta nr 7) używany jest tylko w rozszerzonej wersji gry.
- Jednego z graczy wybiera się, aby w trakcie gry prowadził bank (wydawanie złota, kart Postaci i Przywilejów akcji), oraz kamieniołom (wydawanie domów).
- 7 żetonów gubernatorów losowo układa się obrazkiem do góry na torze gubernatorów: po jednym na każdym polu ponad polem ze strzałką.
- Pola z numerami 1-10 są początkowo puste – będą wskazywały tury gry.
- Przywileje akcji i Jogin nie są używane w grze podstawowej.

3.3 TABELA PUNKTOWANIA

Karta z podsumowaniem zasad i akcji zawiera także tabelę punktowania.

		Ilość sztuk złota, którymi Maharadża nagradza graczy po punktowaniu
2	10-5	
3	11-7-3	Ilość graczy
4	12-9-6-3	
5	13-10-7-4-1	

4.0 PRZEBIEG GRY

W każdym mieście znajduje się ogród pałacowy. W każdym ogrodzie pałacowym znajduje się jedno centralne miejsce budowlane, przeznaczone na pałac centralny (3 punkty) i sześć miejsc zewnętrznych, na pałace zewnętrzne (po 1 punkcie każdy).



Gracze mogą budować swe pałace na tych 7 miejscach, jeśli są one jeszcze dostępne (puste). W trakcie rozgrywki architektki graczy podróżują pomiędzy miastami połączonymi siecią dróg. Przy drogach znajduje się 30 miejsc budowlanych na wsi. W każdej wsi można wybudować 2 domy (w grze dwuosobowej tylko 1). W miastach gracze mogą wybudować nieograniczoną ilość domów. Architekt gracza może przejść przez wieś tylko wtedy, gdy jest już w niej przynajmniej 1 dom. Jeśli architekt gracza przechodzi przez wieś, w której są domy jedynie innych graczy, musi on zapłacić im za przejście (patrz 7.1).

5.0 SYTUACJA STARTOWA

W Maharaja można grać maksymalnie w 5 osób. Jeśli gracie w mniejszą ilość graczy, ma miejsce kilka zmian w regułach gry, patrz 11.2.4.

Nim rozpocznie się gra, sytuacja startowa wygląda następująco:

- gracze wybierają kartę Postaci (patrz 5.1) oraz
- budują po 4 domy we wsiach na planszy.

5.1 KARTY POSTACI

Najmłodszy z graczy wybiera jedną z 6 kart Postaci i kładzie ją odkrytą przed sobą. Dalej gracz po jego lewej robi to samo, itd. Karty, które nie zostaną wybrane zostają u bankiera. Mogą wejść do gry później.

Numery na kartach Postaci wyznaczają kolejność w jakiej gracze będą grali swe tury. Numery te także rozstrzygają remisy, które mogą zaistnieć później podczas punktowania w mieście. Im niższy numer na karcie, tym większą ma rangę.

Ponadto każda z Postaci ma *specjalne umiejętności*, które pomagają graczom w wykonaniu ich zadań i uzyskaniu

przez to większej ilości punktów.

Karta Postaci 1 / Mogoł: Pierwszy wykonuje ruch i wygrywa wszystkie remisy.

Karta Postaci 2 / Handlarz: Gracz, korzystający z Handlarza zawsze otrzymuje 1 sztukę złota w każdej swojej turze.

Karta Postaci 3 / Sadhu: Zewnętrzne budynki pałacu są warte 2 punkty podczas punktowania (zamiast 1).

Karta Postaci 4 / Mnich Wędrowca: Koszty podróży architekta gracza są opłacane przez bank, tak więc podróżują oni za darmo.

Karta Postaci 5 / Budowniczy: Buduje lub przesuwają 1 dodatkowy dom za darmo.

Karta Postaci 6 / Mistrz rzemieślników: Płaci tylko 9 zamiast 12 sztuk złota, aby wybudować pałac.

5.2 BUDOWANIE DOMÓW WE WSIACH

Teraz 4 domy, które gracze otrzymali na wstępie, zostają umieszczone za darmo we wsiach. Gracz z Postaci o najniższym numerze zaczyna. Kładzie on swój 1 dom na którejkolwiek wsi na planszy. Następnie gracz z drugim najniższym numerem na karcie Postaci kładzie swój dom, itd. Gdy każdy z graczy położy na planszy już po 1 domu, czynią to samo z drugim, trzecim i czwartym w tej samej kolejności.

Pamiętaj: W jednej wsi nie może zostać wybudowanych więcej niż 2 domy. W grze dwuosobowej w jednej wsi można wybudować tylko 1 dom.

Pamiętaj także: Kładąc swe domy gracze powinni mieć na uwadze połączenie miast, które w pierwszej kolejności będą punktowane. Są to miasta, które znajdują się na dole toru gubernatorów (ponad strzałką). *Połączyć* oznacza, że w każdej wsi pomiędzy miejscem startu i pierwszym miastem znajduje się przynajmniej 1 dom.



Przykład: Miasto A jest połączone z miejscem startu. Jest przynajmniej 1 dom w każdej wsi na tej drodze. Miasto B nie jest połączone, ponieważ na drodze wiodącej do niego jest wieś, w której nie ma domu.

Gdy wszyscy gracze położą już swoje 4 domy, otrzymują po 6 dodatkowych domów z kamieniołomu, które mogą umieścić w swoich pulach. Gracze, budując domy, mogą korzystać jedynie z tych, które są w ich puli, a nie z tych z kamieniołomu.

Rozgrywkę można rozpocząć.

6.0 SEKWENCJE GRY

Każda tura gry wygląda tak samo. Najpierw Maharadża jest ustawiany w mieście, które odpowiada gubernatorowi, który znajduje się najniżej na torze gubernatorów. Każda tura gry kończy się rundą punktowania w mieście, które

gości Maharadzę.

Każda tura dzieli się na kroki:

- przemieszczenie Maharadży,
- przemieszczenie gubernatora na torze gubernatorów,
- gracze sekretnie zaznaczają akcje na swoich dyskach akcji,
- gracze odkrywają swe akcje i wykonują je zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez numery na kartach Postaci,
- odbywa się runda punktowania w mieście, które gości Maharadzę.



6.1 PRZEMIESZCZANIE MAHARADŻY I GUBERNATORÓW

Na początku gry Maharadża przebywa w miejscu startu. Stamtąd przemieści się do miasta gubernatora, który znajduje się najniżej na torze gubernatorów. Nie ma znaczenia fakt, czy miasto to jest połączone siecią dróg z innymi miastami, czy nie. Po przemieszczeniu Maharadży, znacznik gubernatora, do którego miasta władca się właśnie udał, zostaje przełożony ponad gubernatora, który znajduje się na górze toru gubernatorów. Gubernator, który obecnie jest na dole toru, wyznacza następny cel podróży Maharadży. Za pomocą odpowiedniej akcji gracze mogą wpływać na porządek na torze gubernatorów. Na zakończenie każdej tury, w mieście z Maharadżą odbywa się punktowanie. Na początku następnej tury Maharadża zostanie przemieszczony do miasta, którego gubernator jest na dole toru gubernatorów. Jego porządek może ulec zmianie na skutek akcji *porządek na torze gubernatora*, patrz 7.5.

Przemieszczenie się pierwszego gubernatora na torze gubernatorów.

6.2 WYBIERANIE AKCJI

Teraz gracze wybierają akcje, które planują wykonać w tej turze. Zwróć uwagę, że każdy dysk akcji ma dwie strzałki. Każdą z nich użyj do wskazania jednej akcji. Gracze muszą wykonać obie te akcje w swojej turze, obojętnie w jakiej kolejności. Gracz może wybrać dwukrotnie tę samą akcję, poprzez odpowiednie ustawienie strzałek. Gracze wybierają swe akcje sekretnie. Symbole na dysku akcji mają następujące znaczenia:



Złoto: Otrzymujesz 2 złote sztuki z banku.

Dom: Możesz wybudować 1 dom we wsi lub mieście; koszt: 1 sztuka złota.



2 domy: Możesz wybudować 2 domy. Jeden musi zostać umieszczony w mieście, drugi może zostać umieszczony we wsi lub mieście. Każdy dom kosztuje 1 złota. Możesz wybudować dom w mieście tylko jeśli twój architekt się w nim znajduje.



Przesunięcie domu: Możesz przesunąć swój dom ze wsi lub miasta do innej wsi lub innego miasta za darmo. Możesz umieścić ten dom w mieście tylko jeśli twój architekt się w nim znajduje.

Kamieniołom: Możesz wziąć 2 swoje domy z kamieniołomu i umieścić je w swojej puli. W przyszłych akcjach możesz wybudować te domy.



Pałac: Możesz wybudować 1 pałac za 12 sztuk złota w jakimkolwiek mieście. Możesz wybudować pałac w mieście, tylko jeśli twój architekt się w nim znajduje.



Pałac/Dom: Możesz wybudować 1 pałac za 12 sztuk złota w jakimkolwiek mieście i 1 dom w jakiegokolwiek wsi lub mieście. Możesz wybudować pałac i dom w mieście, tylko jeśli twój architekt się w nim znajduje.



Porządek na torze gubernatorów: Możesz zmienić porządek na torze gubernatorów przez przemieszczenie ich zgodnie z zasadami w 7.5.

Karty Postaci: Możesz wymienić swoją kartę Postaci z innym graczem lub z bankiem. Nowa Postać nie wpływa na poprzednią akcję (na bonus poprzednio posiadanej Postaci).



6.3 WYKONYWANIE AKCJI

Kiedy wszyscy gracze wybiorą swe akcje, gracz z kartą Postaci o najniższym numerze odkrywa swój dysk akcji i rozgrywa swoją turę. Po tym jak wykona obie swe akcje, gracz z kartą Postaci z drugim najniższym numerze odkrywa swój dysk akcji i rozgrywa swoją turę, itd. Powyższa procedura obowiązuje do momentu, kiedy wszyscy gracze wykonają już swoje obie akcje – rozegrają swoją turę. Pamiętaj: W swojej turze gracz wykonując swoje akcje, korzysta z umiejętności swojej Postaci. Może także przemieszczać swego architekta (płacąc przeciwnikom za przechodzenie przez „ich” wsie), żeby budować domy i pałace w miastach. *Gracz decyduje w jakiej kolejności chce wykonać swe akcje.*

7.0 AKCJE

7.1 PODRÓŻOWANIE

Przemieszczanie architekta jest darmową akcją – nie ma symbolu tej akcji na dysku akcji. Gracz może dowolnie przemieszczać swego architekta w każdym momencie w trakcie swojej tury.

Można przemieścić swego architekta do miasta, wybudować tam, a następnie przemieścić go do innego miasta, aby tam też coś wybudować, itd. Jedyne ograniczenia podróżowania to:


- nie można przejść przez wieś, w której nie znajduje się żaden dom (któregokolwiek z graczy),
- czasem trzeba płacić za przejazd.

Koszty podróży: Podróżowanie przez miasta i miejsce startu jest darmowe. Podróżowanie przez wsie, w której podróżujący gracz ma przynajmniej 1 dom, także jest darmowe. Jeśli gracz nie jest właścicielem domu/ów we wsi,

przez którą przejeżdża, musi zapłacić po 1 sztuce złota za każdy dom jego właścicielowi. Podróżowanie zawsze musi się zakończyć w mieście. Architekt nie może zakończyć swego ruchu w wiosce.

Przykład: We wsi znajduje się niebieski i czerwony dom. Zielony musi zapłacić po 1 sztuce złota niebieskiemu i czerwonemu graczowi za przejście przez tę wieś. Bank wypłaca koszty podróży gracza, który posiada postać Mnicha Wędrowcy.

7.2 BUDOWANIE (PAŁACE, DOMY)

 Architekt gracza nie musi znajdować się we wsi, w której chce wybudować dom. Trzeba jedynie pamiętać, że w żadnej wiosce nie może powstać więcej niż 2 domy. W grze dwuosobowej można budować tylko 1 dom we wsi. Natomiast kiedy gracz chce budować pałac lub dom w mieście, jego architekt musi być w nim obecny. W trakcie swej tury gracz może przemieszczać swego architekta z miasta do miasta i budować w obu z nich. Obowiązują następujące obostrzenia:

- gracz może podróżować tylko przez wsie, w których jest przynajmniej 1 dom,
- w żadnym mieście nie można wybudować więcej niż 7 pałaców.


Kiedy wszystkie miejsca budowlane w jakimś mieście zostaną zajęte, nie można już w nim budować więcej pałaców. Ilość domów w miastach jest nieograniczona. Nie zajmują one miejsc na budowanie pałaców.

Koszt wybudowania domu = 1 sztuka złota (każdy dom, obojętnie czy budowany we wsi czy w mieście kosztuje 1 sztukę złota).


Koszt wybudowania pałacu = 12 sztuk złota (każdy pałac, obojętnie czy wybudowany na miejscu centralnym, czy zewnętrznym, kosztuje 12 sztuk złota).

Gracz, który wybiera akcję 2 domy, musi wybudować 1 z nich w mieście, a 2 w mieście lub we wsi. Nie można wybudować obu domów we wsiach. Symbol bramy miasta oznacza, że 1 dom musi zostać wybudowany w mieście.


7.3 PRZESUWANIE DOMÓW

 Gracz może przesuwać tylko swoje domy, obojętnie czy znajdują się one we wsi czy w mieście. Jeśli we wsi jest 1 dom, który zostaje przesunięty, sieć dróg, które przechodzą przez tę wieś zostaje przerwana. Wieś ta jest nieprzejezdna dopóki nie znajdzie się w niej przynajmniej 1 dom. Zawsze możliwe jest przesunięcie domu do wsi (ale trzeba pamiętać o maksymalnej dopuszczalnej ilości domów w jednej wsi). Przesuwanie domu do miasta jest możliwe tylko wtedy, gdy architekt przesuwającego gracza znajduje się w tym mieście. Akcja *Przesuwanie domu* nie kosztuje żadnego złota.

7.4 KAMIENIOŁOM

 Nie płacąc nic, gracz otrzymuje 2 swoje domy z kamieniołomu i umieszcza je w swojej puli. Może on wybudować je w przyszłych akcjach.

7.5 ZMIENIANIE PORZĄDKU NA TORZE GUBERNATORÓW

 Gracz może wziąć żeton któregośkolwiek gubernatora i przemieścić go o 2 pola w dół na torze gubernatorów. Żetony gubernatorów, nad którymi przemieszczany jest żeton, zostają „przepchnięte” o 1 pole do góry na torze gubernatorów. W ten sposób zmieniany jest porządek toru.

Przykład 1: W pierwszej turze gry gracz przemieszcza żeton gubernatora „D” o 2 pola w dół. W skutek tego żetony „B” i „C” przemieszczone zostają o 1 pole do góry. Jeśli żaden z innych graczy nie zmieni porządku na torze gubernatorów, Maharadża na początku następnego tury pojedzie do miasta „D” (tam też odbędzie się punktowanie)

Przykład 1

Przykład 2




Poprzez zmienianie porządku na torze gubernatorów, mogą pojawić się na nim puste pola.

Przykład 2: „F” zostaje przemieszczony.

„F” zostaje przemieszczony o dwa pola w dół (pod „E”).

„E” zostaje przemieszczony o 1 pole w górę. Puste pole nie ma żadnego znaczenia. Kiedy Maharadża przybędzie do miasta „F”, żeton gubernatora „F” zostanie przemieszczony ponad pozostałymi gubernatorami (w przykładzie tym dokładnie ponad „C”, na polu 5).

7.6 WYMIANA KART POSTACI

 Postacie to ważne osobistości, które czasem pomagają graczom w ich staraniach, aby zadowolić Maharadzę. Nie zawsze trwają przy tym samym graczu, czasem chcą pomóc też innym. Jako jedną z akcji, gracze mogą wziąć Postać od innego gracza lub z banku. Inni gracze nie mogą się przeciwstawić tej akcji. Postać, którą gracz miał dotąd na rękę, zostaje zwrócona do banku. Gracz, któremu w ten sposób odebrano Postać, może

wybrać nową z banku. Natomiast w swojej turze, jeśli wybrał on taką samą akcję, może od razu odebrać z powrotem swoją poprzednią Postać!

Możliwym jest, że gracz, który bierze sobie nową Postać, korzysta z pomocy obu Postaci w jednej turze.

Przykład 1: Gracz ma *handlarza* – otrzymuje 1 sztukę złota. Następnie bierze postać *mnicha* i podróżuje za darmo.

Przykład 2: Gracz ma *budowniczego* – buduje dom za darmo. Następnie bierze on postać *mistrza rzemieślników* i buduje pałac za 9 sztuk złota (aby to uczynić musiał wybrać akcję *pałac*).

Możliwym jest także, że obowiązująca kolejność gry ulegnie zmianie poprzez wymienienie kart Postaci.

Pamiętajcie:

- gracz, którego trwa tura, może ją dokończyć
- gracz, który już zagrał swoją turę, nie może rozegrać jeszcze jednej w tej samej rundzie tur
- spośród graczy, którzy nie rozegrali jeszcze swej tury, gracz z kartą Postaci o najniższym numerze automatycznie staje się następnym graczem.

7.7 ZRZEKANIE SIĘ AKCJI

Gracz może zrzec się obu swych akcji lub tylko jednej z nich lub tylko części jednej z nich. Zwykle dzieje się tak tylko w przypadkach, kiedy gracz ma niewystarczającą ilość pieniędzy na wszystkie swoje zaplanowane działania. W takim przypadku wszyscy pozostali gracze automatycznie otrzymują z banku po 2 sztuki złota. A więc lepiej uważać przy wyborze swych akcji!

Przykład: Gracz wybrał akcję *pałac/dom* na swym dysku akcji. Buduje tylko dom, jako że orientuje się, że na pałac nie starczy mu złota. Jego przeciwnicy otrzymują przez to po 2 sztuki złota z banku.

7.8 KOLEJNOŚĆ WYKONYWANIA AKCJI

Tura każdego gracza składa się ze specjalnej zdolności jego karty postaci i dwóch wybranych akcji. Kolejność wykonywania akcji nie ma znaczenia.

Podwójna akcja (2 domy lub pałac i dom) mogą zostać rozdzielone.

Przykład: Gracz ma postać Budowniczego. Wybrał następujące akcje: pałac/dom i karty postaci.

Najpierw buduje dom w mieście A, następnie podróżuje do miasta B, buduje tam dom za darmo (dzięki Budowniczemu), podróżuje do miasta C, wymienia postać na Mistrza Rzemieślników i buduje pałac za 9 sztuk złota w mieście C.

8.0 PUNKTOWANIE

Gdy wszyscy gracze rozegrają już swe akcje, odbywa się punktowanie w mieście, w którym przebywa Maharadza. Każdy z graczy, który zaznaczył swą obecność w tym mieście otrzymuje złoto.

Architekci graczy nie muszą przebywać w tym mieście, aby gracz dostał złoto.

Ilość sztuk złota, które gracz otrzyma zależy od „prezencji” gracza w porównaniu z innymi graczami w tym mieście.

Gracze otrzymują też punkty za budynki i architektów w mieście, w którym przebywa Maharadza.



Architekt	1 punkt
Dom	1 punkt
Pałac zewnętrzny	1 punkt
Pałac centralny	3 punkty

Przykłady:

Tomek ma tylko swego architekta w mieście – otrzymuje on zatem 1 punkt.

Marysia ma w mieście 1 dom - otrzymuje zatem 1 punkt.

Anka ma w mieście architekta, 2 domy, 1 zewnętrzny i 1 centralny pałac - otrzymuje zatem 7 punktów.

	
2	10-5
3	11-7-3
4	12-9-6-3
5	13-10-7-4-1

Gracz, który dostał najwięcej punktów, otrzymuje największą ilość sztuk złota z tabelki na karcie podsumowania zasad gry. Gracz z drugą najwyższą ilością punktów, otrzymuje drugą najwyższą ilość sztuk złota, itd. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który ma kartę Postaci z niższym numerem (otrzymuje więcej złota).

Bonus monopolisty: jeśli tylko *jeden* gracz dostaje punkty w danym mieście (jego przeciwnicy nie mają w nim ani architektów, ani budynków), otrzymuje on dodatkowe 5 sztuk złota z banku.

Zero punktów: gracze, którzy nie dostają punktów, nie dostają też żadnego złota.

Przykład: punktowanie odbywa się w mieście „A”.

• Anka ma *Mogoła*. Wybrała akcję *pałac/dom* i *złoto*. Anka płaci $13 - 2 = 11$ sztuk złota, buduje 1 dom we wsi, przemieszcza swego architekta do „A” i buduje tam pałac centralny. Dostaje ona 3 punkty za pałac + 1 punkt za architekta = 4 punkty.

• Bogdan ma *Sadhu*. Wybrał akcje *pałac/dom* i *przesuwanie domów*. Bogdan płaci 13 sztuk złota, przemieszcza swego architekta do „A”, buduje 1 dom i 1 pałac zewnętrzny. Następnie przesuwa jeden ze swoich domów do „A”. Dostaje on wraz ze swym *Sadhu* 2 punkty za pałac + 2 punkty za domy + 1 punkt za architekta = 5 punktów.

• Krzysiek ma *Budowniczego*. Wybrał obie akcje takie same – 2 domy. Krzysiek płaci 4 sztuki złota, przemieszcza swego architekta do „A”, buduje tam 4 domy. Jego *Budowniczy* zezwala mu wybudować tam jeszcze 1 dom bez kosztów. Dostaje on 5 punktów za swe domy + 1 punkt za architekta = 6 punktów.

• Danka ma *Mistrza Rzemieślników*. Wybrała akcje *pałac/dom* i *zmiana porządku na torze gubernatorów*. Danka przemieszcza swego architekta do „D” i buduje tam centralny pałac i dom. Płaci 10 sztuk złota (ma *Mistrza Rzemieślników*). Teraz zmienia ułożenie gubernatorów – przemieszcza „D” o dwa pola w dół. Teraz „D” jest na samym dole toru – do niego wyruszy następnym razem Maharadza (będzie punktowane). Następnie Danka przemieszcza swego architekta do „A” i w ten sposób dostaje za niego 1 punkt.

• Wynik: Krzysiek otrzymuje 12 sztuk złota, Bogdan – 9, Anka – 6, Danko – 3. W następnej rundzie tur, Maharadza odwiedzi „D”, a gubernator „D” zostanie umieszczony na najwyższym polu toru gubernatorów – pole numer 2 (2 tura gry).

9.0 NOWA TURA GRY

Po zakończeniu punktowania, rozpoczyna się nowa tura.

• Maharadża podróżuje do miasta, którego gubernator jest następnym w kolejce na torze gubernatorów (obojętnie czy miasto to jest połączone siecią dróg). Ów gubernator zostaje umieszczony ponad najwyższym usytuowanym gubernatorem na torze.

- Gracze sekretnie wybierają swe akcje na dyskach akcji.
- Akcje zostają wykonane (według kolejności zgodnej z kartami Postaci).
- Odbywa się punktowanie.

10.0 ZWYCIĘSTWO

Gra może zakończyć się na dwa sposoby. Kończy się *po* punktowaniu w turze gry, w której:

- co najmniej jeden z graczy wybudował swój siódmy pałac, lub
- gubernator został umieszczony na polu „10” na torze gubernatorów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który wybudował najwięcej pałaców. Jeśli jest remis, wygrywa ten, który ma więcej złota. Kolejne pozycje wyznacza się tak samo – najpierw według ilości wybudowanych pałaców, a w przypadku remisów według ilości posiadanych sztuk złota. Jeśli nadal jest remis – rozstrzyga numer na karcie Postaci.

11.0 WARIANTY

11.1 KRÓTSZY CZAS GRY

Gracze otrzymują tylko 6 pałaców, a maksymalna ilość tur to 8.

11.2 WERSJA ROZSZERZONA 1

W wersji tej obowiązują podstawowe zasady gry z następującymi dodatkami:

11.2.1 KOMPONENTY

Dochodzi postać *Jogina* i *Przywileje akcji*. *Jogina* umieszcza się wraz z innymi Postaciami. *Przywileje akcji* kładzie się obok planszy.



11.2.2 JOGIN

Gracz, który ma *Jogina* otrzymuje w swej turze 1 *Przywilej akcji*. Może użyć go *natychmiast lub w następnej turze, nawet jeśli do tego czasu straci Jogina*. *Przywilej akcji* pozwala na dodatkową akcję.

11.2.3 UŻYWANIE PRZYWILEJÓW AKCJI

Używając *Przywilej akcji*, gracz może w swej turze skorzystać z trzeciej akcji. Może on wybrać spośród akcji na swym dysku i ją wykonać – po prostu to obwieszcza.

Wyjątek: Nie może on wybrać akcji *Wymiana kart Postaci* jako akcji dodatkowej.

Gracz może użyć tylko 1 *Przywileju akcji* w jednej turze. Po użyciu *Przywilej akcji* jest odkładany z powrotem do banku.

Przykład: Gracz posiada *Przywilej akcji* i wybrał 2 *domy* i *Kamieniołom*. Najpierw wykonuje akcję *Kamieniołom* i dokłada 2 *domy* do swej puli. Następnie deklaruje skorzystanie z *Przywileju akcji* i wykonuje *pałac/dom*. Na koniec wykonuje swą drugą akcję i buduje 2 *domy*.

11.2.4 MNIEJ NIŻ 5 GRACZY

Grając w mniej niż 5 graczy, na początku rozgrywki

umieścić na miejscach budowlanych zewnętrznych pałaców po 1 pałacu każdego niewykorzystanego koloru.

11.2.5 LICYTOWANIE KART POSTACI

Przed rozpoczęciem gry karty Postacie są licytowane. Najmłodszy z graczy stawia 0,1 lub więcej sztuk złota za prawo do wyboru Postaci jako pierwszy. Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara gracze przebijają lub pasują. Ci, którzy pasują, odpadają. Zwycięzca licytacji płaci do banku postawioną przez siebie kwotę i wybiera swą Postać. Pozostali zawodnicy licytują się o kolejny wybór Postaci. Licytacje powtarzają się, aż tylko 1 gracz pozostanie bez Postaci, dostaje on swoją za darmo. Jeśli gracz postawi 0 i nikt go nie przebijie, może on także wziąć Postać za darmo.

11.2.6 MIASTO OJCZYSTE

Każda Postać ma swoje miasto ojczyste – patrz obrazek obok miasta. Podczas punktowania, gracz, który posiada Postać, której jest to ojczyste miasto, otrzymuje dodatkowy punkt (nawet jeśli miałby to być jego jedyny punkt).

11.3 WERSJA ROZSZERZONA 2

W tej wersji gracze mogą mieć więcej niż jedną Postać. Jest to szczególnie interesujące w grze dwuosobowej.

Gracz, który ma więcej Postaci może korzystać ze specjalnych umiejętności każdej z nich!

Obowiązują tu następujące zasady:

- Na początku gry gracze otrzymują po 1 Postaci. Można skorzystać z zasad w 11.2.5.
 - Gracz, który na swym dysku akcji wybierze *Wymiana kart Postaci*, wybiera i otrzymuje od bankiera Postać. Nie musi on jednej odrzucić. Ma teraz 2 Postaci.
 - Jeśli w banku nie ma już Postaci, gracz wykonujący akcję *Wymiana kart Postaci*, może wymienić się z graczem, lub zwabić jedną z jego Postaci do swoich.
 - *Wymiana*: Gracz, którego jest tura, wskazuje na którąś z Postaci. Jej właściciel musi oddać tę Postać, ale otrzyma w zamian inną. Gracz, którego tura trwa wybiera Postać, którą wymieni (jeśli ma ich więcej niż 1).
 - *Przywabienie*: Jeśli gracz, którego trwa tura ma mniej Postaci niż któryś z jego przeciwników, może on zwabić od niego jedną Postać. Gracz taki traci jedną Postać – musi ją oddać wabiącemu graczowi. Gracz wabiący nie ma wpływu na to jaką Postać dostanie – wybór należy do gracza, który Postać traci.
 - *Kolejność tur*: Karta Postaci o najniższym numerze spośród Postaci graczy determinuje kolejność wykonywania tur. Gracz z Postacią o najniższym numerze jest pierwszy, następnie gracz z Postacią o drugim najniższym numerze, itd.
- Pamiętaj: Każdy gracz może zagrać tylko jedną turę!
- *Punktowanie*: Jeśli w trakcie punktowania jest remis, gracz, który posiada kartę Postaci z najniższym numerem wygrywa i bierze najwięcej pieniędzy.

Wersja polska na zlecenie sklepu Rebel

Rebel.pl - największy sklep z grami.

Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

Tłumaczenie: Wojciech Tremiszewski

Skład: Szymon Szweda

Rebel Centrum Gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa:

tel. 0502 352 454

